

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode Penelitian Pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2017:6).

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2004:64) penelitian deskriptif adalah “penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang”. Dengan kata lain penelitian deskriptif, peneliti hendak menggambarkan suatu gejala (fenomena), atau sifat tertentu, tidak untuk mencari atau menerangkan keterkaitan antarvariabel. Penelitian deskriptif hanya melukiskan atau menggambarkan apa adanya pada saat penelitian dilaksanakan.

Hal ini sesuai dengan fenomena sosial yang ada, yaitu berusaha mendeskripsikan mengenai kreativitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis aplikasi Storyboardthat di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2013:99). Dalam penelitian ini jenis variabel yang digunakan adalah variabel tunggal yaitu: “Kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis aplikasi Storyboardthat pada materi pokok proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019”.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini berfokus kepada kreativitas belajar siswa yang muncul dalam pembelajaran sejarah di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya menggunakan media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat. Hal ini terlihat dari indikator yang telah ditentukan sebelumnya.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013:90) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”.

Dalam penelitian ini seluruh siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Tasikmalaya dijadikan populasi untuk mengukur permasalahan yang akan diteliti oleh penulis disajikan pada tabel 3.1

Tabel 3.1
Populasi Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 4
Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019

Kelas	Jumlah Siswa
XI MIPA 1	36 siswa
XI MIPA 2	36 siswa
XI MIPA 3	36 siswa
XI MIPA 4	36 siswa
XI MIPA 5	36 siswa

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 4 Tasikmalaya, 2019

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel dengan menggunakan Teknik *Purposive Sampling*. Teknik ini digunakan secara sengaja mengambil sampel tertentu (jika orang maka berarti orang-orang tertentu) sesuai dengan persyaratan (sifat-sifat, karakteristik, ciri, kriteria) sampel yang diperlukan. (Sugiyono, 2017:63). Maka yang dijadikan sampel adalah kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

Tabel 3.2
Data Sampel Siswa Kelas XI MIPA 4

Kelas	Jumlah Siswa
XI MIPA 5	36 siswa

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 4 Tasikmalaya, 2019

D. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pengolahan data.

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan observasi ke tempat yang akan diteliti kemudian memilih subjek untuk diteliti.

- b. Mengkonsultasikan kepada pembimbing mengenai masalah yang akan diteliti
 - c. Penyusunan instrumen penelitian.
 - d. Membuat surat izin penelitian
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Melaksanakan observasi di kelas yang dijadikan objek penelitian.
 - b. Pengambilan data melalui kelas yang dijadikan objek penelitian dengan menggunakan wawancara pada siswa dan guru serta menggunakan lembar observasi.
 - c. Melakukan studi pustaka untuk menguatkan data hasil penelitian.
3. Tahap Pengolahan Data
- a. Peneliti melakukan pengolahan dan menganalisis data setelah melakukan penelitian untuk mencari hasil dari penelitian.
 - b. Menyimpulkan data dari hasil analisis data.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaaan data untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Non Tes (Penilaian Produk)

Penilaian produk adalah salah satu bagian dari non tes. Penilaian produk adalah bentuk penilaian yang digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam menghasilkan suatu karya tertentu. Penilaian produk ini dilakukan pada setiap tahapan, mulai dari tahapan merencanakan ide-ide untuk membuat

suatu produk, tahapan pelaksanaan, misalkan bagaimana siswa memilih dan menggunakan alat yang dibutuhkan untuk menghasilkan sesuatu dan tahap penilaian hasil, sebagai tahap akhir dengan melihat hasil karya siswa yang telah selesai diproduksi. (Sanjaya dan Andi Budimanjaya, 217:214).

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab (Satori dan Aan Komariah, 2012:131). Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti.

Wawancara ini dilakukan terhadap guru dan siswa untuk mengetahui keadaan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat serta kendala yang dihadapinya ketika di kelas.

3. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian penelitian (Satori dan Komariah, 2012:105). Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat proses belajar mengajar berlangsung terkait dengan penggunaan media pembelajaran *E-learning* berbasis aplikasi Storyboardthat. Pengamatan yang diteliti adalah proses belajar mengajar siswa dan guru di kelas untuk mengetahui kreativitas belajar

siswa yang muncul dalam proses pembelajaran serta menganalisis indikator kreaivitas hasil pembuatan *Storyboard*.

F. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya, meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena alam maupun sosial. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat dinamakan sebagai membuat laporan daripada melakukan penelitian. Tetapi dalam skala yang paling redah, laporan juga dapat dinyatakan sebagai bentuk penelitian. Emory (Sugiyono, 2017: 148). Instrumen penelitian merupakan alat suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diiamati. Adapun untuk mendapatkan data dalam penelitian ini digunakan instrument, diantaranya:

1. Non Tes (Pembuatan Produk)

Instrumen ini digunakan untuk melihat gambaran kreativitas belajar siswa yang muncul yang dilakukan peneliti, yakni untuk memperoleh data kreativitas belajar siswa kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Non tes ini berupa praktek langsung dalam pembuatan *Storyboard*. Penilaian ini berdasarkan hasil karya yang dibuat oleh siswa. Produk yang dihasilkan siswa digunakan untuk penilaian kreativitas belajar siswa dan untuk mempresentasikan isi materi yang ada di dalam *Storyboard* tersebut. Untuk mendeskripsikan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah untuk membuat pertanyaan tertulis bagi responden. Wawancara dilakukan secara tatap muka antara pewawancara dan responden. Saat wawancara dibutuhkan *handphone* untuk merekam hasil wawancara. Wawancara ini dilakukan kepada guru dan siswa XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya dengan menggunakan bentuk wawancara sistematis yang terlebih dahulu mempersiapkan pedoman tertulis mengenai apa yang akan ditanyakan kepada responden.

3. Pedoman Observasi

Pedoman Observasi adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra, maka bisa dikatakan bahwa observasi adalah cara untuk menghimpun data penelitian agar bisa diamati oleh peneliti. Instrumen ini digunakan untuk melakukan pengamatan kreativitas belajar siswa di dalam kelas serta penerapan media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat pada saat proses belajar.

Pengujian validitas instrumen indikator kreativitas belajar siswa menggunakan pendapat para ahli (*expert judgement*). Peneliti meminta bantuan dosen pembimbing beserta guru mata pelajaran sejarah di sekolah tempat penelitian. Pengujian validitas instrumen dengan cara *expert judgement* ini dilakukan melalui menelaah indikator kreativitas belajar terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian. Berikut merupakan kisi-kisi pengamatan kreativitas belajar siswa:

Tabel 3.3
Indikator Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa

Penilaian	Indikator	Keterangan Indikator
Pembuatan Storyboard	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelancaran 2. Keluwesan 3. Keaslian 4. Kerincian 5. Berkomunikasi dengan Baik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indikator kelancaran dapat dilihat dari perilaku siswa dalam mengemukakan pendapat, bertanya pada saat pembuatan <i>Storyboard</i> serta dapat mengumpulkan tugasnya tepat waktu. 2. Indikator keluwesan dapat dilihat dari keterampilan <i>Storyboard</i> yang dibuat oleh siswa dari mulai menerapkan konsep sesuai tema kelompoknya masing-masing, membuat cerita secara kronologis serta berbeda dengan hasil kelompok yang lain. 3. Indikator keaslian dapat dilihat dari hasil <i>Storyboard</i> siswa dalam melahirkan ide baru

		<p>yang unik, kemampuan mengkombinasi serta mensintesa pengetahuannya.</p> <p>4. Indikator kerincian dapat dilihat dari pembuatan <i>Storyboard</i> dalam mengembangkan gagasan yang telah diterimanya, memilih sumber yang sesuai serta menyusunnya dengan tahapan yang terperinci</p> <p>5. Indikator berkomunikasi dengan baik dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil <i>Storyboard</i> dengan baik, saling bertukar informasi dengan kelompok lain serta dapat bekerjasama dengan kelompoknya.</p>
--	--	---

Tabel 3.4
Lembar Observasi Kegiatan Guru Pertemuan Pertama

No	Aspek yang Diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	<p>Pra Pembelajaran:</p> <p>a. Kelengkapan administrasi pembelajaran</p> <p>b. Kesiapan alat dan media pembelajaran</p> <p>c. Mengecek kesiapan siswa</p>			
2.	Kegiatan Pendahuluan:			

	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengkondisikan siswa b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran c. Guru menyampaikan model dan media yang akan digunakan d. Guru melakukan apersepsi e. Guru memberikan motivasi 			
3.	<p>Kegiatan inti Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru memperlihatkan <i>Storyboard</i> untuk diamati siswa mengenai materi yang akan disampaikan b. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari c. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan tema berbeda disetiap kelompok d. Guru menjelaskan cara pembuatan <i>Storyboard</i> dengan menggunakan aplikasi <i>storyboardthat</i> melalui video e. Guru memfasilitasi peserta didik untuk membuat <i>Storyboard</i> f. Guru memberikan tes/ kuis kepada peserta didik g. Guru mengevaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi <i>Storyboardthat</i> h. Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok yang dapat menyelesaikan pembuatan <i>Storyboard</i> i. Guru memberikan kesimpulan 			
4.	<p>Kegiatan Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru Melakukan Refleksi b. Menyampaikan informasi untuk kegiatan berikutnya 			

Tabel 3.5
Lembar Observasi Kegiatan Guru Pertemuan Kedua

No	Aspek yang Diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	<p>Pra Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kelengkapan administrasi pembelajaran 			

	<ul style="list-style-type: none"> b. Kesiapan alat dan media pembelajaran c. Mengecek kesiapan siswa 			
2.	<p>Kegiatan Pendahuluan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengkondisikan siswa b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran c. Guru menyampaikan model dan media yang akan digunakan d. Guru melakukan apersepsi e. Guru memberikan motivasi 			
3.	<p>Kegiatan inti Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan <i>Storyboard</i> yang telah dibuat b. Guru menugaskan siswa untuk duduk secara berkelompok c. Guru membagikan hasil <i>Storyboard</i> siswa d. Guru menugaskan setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil <i>Storyboard</i> nya e. Guru memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya, menanggapi, ataupun memberikan masukan f. Guru memberikan masukan mengenai karya <i>Storyboard</i> yang telah dibuat oleh siswa g. Guru mengevaluasi hasil belajar h. Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok yang dapat menyelesaikan pembuatan <i>Storyboard</i> <p>Guru memberikan kesimpulan</p>			
4.	<p>Kegiatan Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru Melakukan Refleksi b. Menyampaikan informasi untuk kegiatan berikutnya 			

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2012:335) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, observasi, dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sistesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami diri sendiri dan rang lain.

1. Penskoran

Teknik analisis data yang dimaksud adalah untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang dirumuskan sebelumnya. Berdasarkan jenis penelitiannya, penelitian ini deskriptif kuantitatif dimana menggunakan pedoman observasi. Pengolahan data untuk menggambarkan kreativitas belajar siswa yang muncul dalam pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis aplikasi Storyboardthat diolah secara kuantitatif melalui penskroran dari hasil pembuatan *Storyboard* dengan kategori baik, cukup baik, kurang baik. Rumus dalam mengolah data hasil dari penskoran penilaian kreativitas belajar siswa secara keseluruhan yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P: Persentase yang dicari

f: Frekuensi jawaban

n: Jumlah sampel / jumlah siswa (Sudijino, 2010: 43).

Untuk keperluan mengklasifikasikan kreativitas belajar siswa yang muncul dilihat dari pembuatan *Storyboard* yang dibuat oleh siswa tersebut, kemudian data dikelompokkan menjadi kategori baik, cukup baik, dan kurang

baik. Adapun skala penilaian menurut Komalasari (2010:156) yang dipakai adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Rata-rata (Presentase)

Nilai	Skor Presentase
B (Baik)	66,8% -100%
C (Cukup)	33,4% -66,7%
K (Kurang)	0% -33,3%

Tabel 3.7
Klasifikasi Kreativitas Belajar Siswa

Kriteria	Skor
B (Baik)	3
C (Cukup)	2
K (Kurang)	1

Tabel 3.8
Rubrik Penilaian Pembuatan Storyboard dengan Indikator Kreativitas

Penilaian	Indikator	Skor		
		Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (K)
Pembuatan Storyboard	1. Kelancaran	Dalam proses pembuatan <i>Storyboard</i> siswa berani mengemukakan pendapatnya, bertanya apabila ada yang tidak dipahami serta menyelesaikan <i>Storyboard</i> tepat waktu.	Dalam proses pembuatan <i>Storyboard</i> siswa mengemukakan pendapatnya, dan bertanya apabila ada yang kurang dipahami akan tetapi dapat menyelesaikan <i>Storyboard</i>	Dalam proses pembuatan <i>Storyboard</i> tidak mengemukakan pendapatnya, tidak bertanya apabila ada yang tidak dipahami serta tidak dapat menyelesaikan <i>Storyboard</i> pada waktunya.

			tidak tepat waktu.	
	2. Keluwesan	Dalam pembuatan <i>Storyboard</i> siswa menerapkan konsep sesuai tema kelompoknya masing-masing, membuat cerita secara kronologis serta berbeda dengan hasil kelompok yang lain.	Dalam pembuatan <i>Storyboard</i> kurang sesuai dengan tema kelompoknya masing-masing, ceritanya tidak secara kronologis namun berbeda dengan hasil kelompok yang lain.	Dalam pembuatan <i>Storyboard</i> kurang sesuai dengan tema kelompoknya masing-masing, ceritanya tidak secara kronologis dan sama dengan hasil kelompok yang lain.
	3. Keaslian	Hasil <i>Storyboard</i> siswa terlihat dalam melahirkan ide baru yang unik, kemampuan mengkombinasikan gambar dan cerita serta siswa mampu mensintesa pengetahuannya.	Hasil <i>Storyboard</i> siswa terlihat dalam melahirkan ide baru yang unik, akan tetapi kurang mampu mengkombinasikan gambar dan cerita serta tidak dapat mensintesa pengetahuannya.	Hasil <i>Storyboard</i> siswa tidak dapat melahirkan ide baru yang unik, tidak mampu mengkombinasikan gambar dan cerita serta siswa tidak mampu mensintesa pengetahuannya.
	4. Kerincian	Dalam pembuatan <i>Storyboard</i> siswa mampu mengembangkan gagasan yang telah diterimanya, memilih sumber yang	Dalam pembuatan <i>Storyboard</i> siswa kurang mampu mengembangkan gagasan yang telah diterimanya, kurang bisa	Dalam pembuatan <i>Storyboard</i> siswa tidak mampu mengembangkan gagasan yang telah diterimanya, tidak bisa

		sesuai serta menyusunnya dengan tahapan yang terperinci.	memilih sumber yang sesuai namun menyusunnya dengan tahapan yang terperinci.	memilih sumber yang sesuai namun menyusunnya dengan tahapan yang terperinci.
	5. Berkomunikasi dengan baik	kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil <i>Storyboard</i> dengan baik, saling bertukar informasi dengan kelompok lain serta dapat bekerjasama dengan kelompoknya.	Siswa kurang mampu mempresentasikan hasil <i>Storyboardnya</i> , saling bertukar informasi dengan kelompok lain namun tidak dapat bekerjasama dengan kelompoknya.	Siswa kurang mampu mempresentasikan hasil <i>Storyboardnya</i> , tidak saling bertukar informasi dengan kelompok lain dan tidak dapat bekerjasama dengan kelompoknya.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan untuk menguji hipotesis yang diajukan oleh penulis. Adapun hipotesis yang digunakan yaitu hipotesis deskriptif yakni jawaban atau dugaan sementara yang diajukan oleh penulis terhadap masalah deskriptif yang berhubungan dengan variabel tunggal atau mandiri. (Sugiyono, 2016).

Hipotesis deskriptif yang dibuat untuk mengetahui kreativitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. H_0 = Kreativitas belajar siswa tidak muncul dalam pembelajaran sejarah

menggunakan media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.

- b. Ha = Kreativitas belajar siswa muncul dalam pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.

H. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Sesuai dengan yang direncanakan, penelitian ini saya lakukan dari bulan Desember 2018 sampai bulan April 2019 di SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

Tabel 3.9
Waktu Kegiatan Penelitian

NO	Rincian Kegiatan	Waktu Kegiatan						
		Des 2018	Jan 2018	Feb 2019	Maret 2019	April 2019	Mei 2019	Juni 2019
1	Mengajukan judul dan pembuatan proposal							
2	Ujian atau seminar proposal							
3	Bimbingan BAB I, BAB II, dan BAB III							
4	Penyusunan instrumen penelitian							

5	Melakukan observasi, pengumpulan sumber dan melaksanakan penelitian di SMA Negeri 4 Tasikmalaya						
6	Mengumpulkan dan mengolah data						
7	Bimbingan BAB IV						
8	Bimbingan BAB V dan Daftar Pustaka						
9	Ujian Skripsi						

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya yang beralamat di Jalan Letkol RE. Djaelani, Cilembang Kelurahan Cilembang, Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya 46123. Dengan populasi yang dipakai adalah seluruh kelas XI MIPA dengan jumlah 180 siswa dan sampel yang diambil adalah kelas XI MIPA 5 dengan jumlah 36 orang siswa.